

Princes of the Renaissance (Principi del Rinascimento)

traduzione di Emanuele Ornella

Preparazione

- Ogni giocatore sceglie una Carta Famiglia e di conseguenza una Città Iniziale (sono le 6 Città minori ovvero Mantova, Ferrara, Bologna, Rimini, Urbino; da non confondere con le 5 Città maggiori).
- Ogni giocatore prende **40** Monete Oro e **12** Punti Influenza e **0** Segnalini Vittoria.
Nota: i segnalini che indicano le Monete Oro e i Punti Influenza hanno un disegno da una parte e un numero dall'altro. Quando mostrano il disegno si fa riferimento effettivamente alla Moneta Oro e Punto Influenza. Mentre il numero è usato come indicatore
- Mettere il segnalino di legno colorato sulla Tabella dello Stato delle Città maggiori:
 - o Venezia : 7
 - o Milano: 6
 - o Firenze: 6
 - o Roma: 5
 - o Napoli: 5
- Raggruppare le Carte Truppa per tipologia (faccia in su) (carte gialle)
- Disporre le Carte Città per colonne (faccia in su) (carte colorate con i colori delle città: rosso, viola, giallo, blu, verde)
- Disporre le Carte Evento in 3 pile divise per Epoca (faccia in su) (carte arancio)
- La Carta Papa vicino alle Carte Evento (faccia in su)
- Mescolare le Carte Tradimento in una singola pila (faccia in giù) (le carte con il retro indicato da una moneta d'oro e un punto influenza)
- Mettere il Segnalino delle guerre sullo 0

Decadi

Il gioco si divide in tre parti dette Decadi. In ogni Decade c'è un numero variabile di round. Una Decade finisce quando l'ultima Carta Evento riferita a quella Decade è stata presa all'asta da un giocatore.

Negoziare

I giocatori possono negoziare in qualsiasi momento durante la partita. Possono scambiare solo Monete Oro e Punti Influenza. Le Carte non possono mai essere scambiate.

Le Monete Oro e i Punti Influenza stanno a faccia in giù anche se deve essere chiaro quanti segnalini ha ciascun giocatore.

Round

Al turno il giocatore esegue UNA delle possibili Azioni:

- **Passare**

- Cominciare una **Guerra** (solo se non è già raggiunto il limite)
 - o Si sposta il segnalino (anche se la guerra viene fermata per Veto)
 - o Il giocatore attivo decide quale delle Città maggiori (Venezia, Milano, Firenze, Roma, Napoli) è in conflitto. Mette un segnalino **nero** per la Città che **attacca** e un segnalino **bianco** per la Città che **difende**.
 - o Si può giocare un Veto per fermare la guerra.
 - o Si sceglie con un'asta il giocatore che **attacca** (diventa un Condottiero). Il giocatore attivo inizia l'asta e si prosegue in senso orario. Chi passa non può rientrare. Chi vince paga in **Punti Influenza** e prende il **dado nero**.
 - o Si sceglie con un'asta il giocatore che **difende** (diventa un Condottiero). Il giocatore attivo inizia l'asta e si prosegue in senso orario (il giocatore che attacca non partecipa). Chi passa non può rientrare. Chi vince paga in **Punti Influenza** e prende il **dado bianco**.
 - o Se nessun giocatore si è prestato a difendere e ad attaccare la guerra è conclusa.
 - o Se nessun giocatore si è prestato a difendere **oppure** ad attaccare la Città che non ha assegnato alcun giocatore ha automaticamente **+3 in attacco** e **+3 in difesa**.
 - o La Città paga il giocatore che ha deciso di essere a suo servizio (come attacco o come difesa) in Monete Oro pari allo Stato della Città. Le Monete Oro sono messe sulla Città Iniziale del giocatore. Alla fine della Decade queste Monete Oro sulle Città Iniziali sono collezionate dal giocatore stesso.
 - o Iniziare la guerra:
 - § Il giocatore che **attacca** somma tutti i valori di **attacco** delle proprie Carte **Truppa** e il tiro del dado nero ed eventuali modificatori
 - § Il giocatore che **difende** somma tutti i valori di **difesa** delle proprie Carte **Truppa** e il tiro del dado bianco ed eventuali modificatori
 - § Se valori **attaccante** MAGGIORE valore **difensore** **à** attaccante vince
 - § Se valori **attaccante** MINORE o UGUALE valore **difensore** **à difensore contrattacca**:
 - Il giocatore che **attacca** somma tutti i valori di **difesa** delle proprie Carte Truppa e il tiro del dado nero ed eventuali modificatori
 - Il giocatore che **difende** somma tutti i valori di **attacco** delle proprie Carte Truppa e il tiro del dado bianco ed eventuali modificatori
 - Se valori **difensore** MAGGIORE valore **attaccante** **à** difensore vince
 - Se valori **difensore** MINORE o UGUALE valore **attaccante** **à** guerra finita in parità
 - o Il giocatore che vince guadagna **1 Segnalino Vittoria**
 - o La Città che vince aumenta di **1** il proprio **Stato**. Se i valori del vincente della guerra erano **doppi** rispetto al perdente la Città che vince aumenta di **2** il proprio **Stato**.
 - o La Città che perde diminuisce di 1 il proprio Stato. Se i valori del vincente della guerra erano **doppi** rispetto al perdente la Città che vince diminuisce di **2** il proprio **Stato**.
 - o Nessuna Carta Truppa è persa.

- **Comprare**

- o una **Carta Truppa**: pagare in Monete Oro indicato sulla carta stessa; si può scartare una Carta Truppa invece di comprarla. **Limite** di **1** Carta Truppa per **tipologia**.
- o oppure una **Carta Tradimento**: pagare 1 Moneta Oro e 1 Punto Influenza. **Limite** di **2** Carte Tradimento (se ne possono comprare di più, ma poi bisogna scartarle).
- Mettere all'**Asta**:
 - o una **Carta Città**: il giocatore attivo fa la prima offerta almeno al **doppio** dello Stato della Città. Chi passa è fuori dall'asta. **Limite** di **6** Carte Città totali. Limite **3** Città **diverse**. Non si può mai scartare una Carta Città. **L'abilità speciale** di una Carta Città può

- essere usata **una** sola **volta** per **decade** (ruotare di 90° la carta; all'inizio della prossima Decade ruotare a 0° tutte le Carte Città).
- o oppure una **Carta Evento** o il **Papa**: il giocatore attivo fa la prima offerta che può essere **0**. L'asta si paga in Monete Oro o Punti Influenza come indicato dalla carta. A seconda del tipo di Carta Evento:
- § 2/3/4 VP: il giocatore guadagna i rispettivi Punti Vittoria alla fine della partita.
 - § +1 Sta: la Carta viene giocata su una Città Maggiore a scelta. Tale città incrementa di uno il suo Stato.
 - § Mercante: il giocatore tiene il mercante fino alla fine della partita. Guadagna 1 Moneta Oro per ogni Decade. Guadagna 1 Punto Vittoria alla fine della partita.
 - § Invasione francese: può (non obbligatorio) essere giocata su una Città che perde 2 del suo Stato. La carta viene scartata.

Fine di una Decade

Una Decade finisce quando l'ultima Carta Evento riferita a quella Decade è stata presa all'asta da un giocatore.

Ciascun giocatore:

- Guadagna tante Monete Oro quante indicate (da un numero dentro un circoletto) sulle Carte che lui possiede.
- Guadagna tanti Punti Influenza quanti indicati (da un numero dentro un quadratino) sulle Carte che lui possiede.
- Le Monete Oro vinte durante le guerre che si trovano nelle Città Iniziali dei giocatori sono collezionate dai giocatori stessi
- La Carta Papa ritorna in gioco vicino alle Carte Evento
- Tutte le Carte Città sono ruotate a 0° (per indicare che si possono usare le abilità speciali)
- Riportare il Segnalino delle guerre sullo 0
- Prendere le Carte Evento per la Decade successiva

Fine della partita e Punti Vittoria

Sono calcolati alla fine della partita (alla fine della terza decade).

Per determinare i Punti Vittoria per lo Stato della Città: la Città con lo Stato più alto prende 10 punti, la seconda prende 7, la terza 5, la quarta 3., la quinta 2. In caso di parità la Città con più Artisti ha la maggioranza. Se c'è ancora parità tutte quelle Città prendono i Punti Vittoria riferiti alla posizione successiva.

Ciascun giocatore guadagna:

- Per ciascuna **Carta Città** che possiede guadagna i Punti Vittoria indicati dalla Città corrispondente
- Per ciascuna **Carta Evento** che possiede i Punti Vittoria indicati in alto a sinistra sulla carta stessa
- Se possiede il **Papa** guadagna 3 Punti Vittoria
- Se possiede il **maggior** numero di **Monete Oro** guadagna 6 Punti Vittoria (in caso di pareggio tutti i giocatori guadagnano 6 Punti Vittoria)
- Se possiede il **secondo posto** per **maggior** numero di **Monete Oro** guadagna 3 Punti Vittoria (in caso di pareggio tutti i giocatori guadagnano 3 Punti Vittoria)
- Se possiede il **maggior** numero di **Punti Influenza** guadagna 4 Punti Vittoria (in caso di pareggio tutti i giocatori guadagnano 4 Punti Vittoria)
- Per ciascun **Segnalino Vittoria** in funzione di:
 - o Con 1 Segnalino Vittoria si guadagnano 1 Punto Vittoria
 - o Con 2 Segnalino Vittoria si guadagnano 3 Punto Vittoria
 - o Con 3 Segnalino Vittoria si guadagnano 6 Punto Vittoria
 - o Con 4 Segnalino Vittoria si guadagnano 10 Punto Vittoria
 - o Con 5 Segnalino Vittoria si guadagnano 15 Punto Vittoria